Fastplay

SUPER

Manual do Aventureiro

Fastplay
SUPER
Suplemento
para o jogo
Super 3D&T
Manual do
Aventureiro

Créditos da Versão Original

EDIÇÃO E TEXTO
Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE
Marcelo Cassaro, André Vazzios, Rod Reis Joe Prado, Denise Akemi, Adriano Borges, Eduardo Francisco, Erica Awano, Roger Cruz

CAPA
Eduardo Francisco & André Vazzios

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A
Rogério "Katabrok" Saladino
J.M. "tive uma idéia" Trevisan
Marcelo "Trevas" Del Debbio
Norson "Grimório" Botrel Jr.
Grahal "Luigi Sortudo" Benatti
Roberto "Andrus o Aranha" Moraes
Flavius
J. D. Nunes
Himsky Massaoka
Fernando "Lalo"
Takashi
Tiago C. Carvalho
Luiz Felipe Juste
Cesar B. Veiga
João Paulo "CrAzY BoY" Nogueira
Thiago Rosa Shinken
Hugo "Shinji" Almeida
Mad "Raviollius" Gear
Álvaro "Jamil" Freitas
Rodrigo Mota Narciso
Kato o Streetfighter
Henrique Souza
Danilo "OZZ el Brujo" Martins
Prince

Créditos da Versão Super

EDIÇÃO E TEXTO
Carlos Maurilio "Téko" Martins & Marcelo Cassaro "Paladino"

ARTE
Todas as ilustrações, bem como seus personagens, são marcas registradas de terceiros.

CAPA
Carlos Maurilio G. Martins

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A
Elizabeth V. Guedes
Antonio Carlos Martins
Denize "Zayne" Rodrigues
Maury "Shi Dark" Abreu
Marcelo Cassaro
Luciano "And Becker"
Rafael Mena
Leonardo "Duendelho" Sanches
Ricardo "Boruk" Mega
Airton "Kess the Ranger" Medina
Tiago "Toiço" Mottini
Renato "Marvin" Amado
Rafael "Taquarito" Bisso
Fernando "Kadith"
Rodrigo "Bellenus"
José Manuel "Junior"
Martin "Kophidis" Mega
Rafael "Muzza" Mozzillo
Leonardo "Thundersteel"
Sandro "Prometeu" Melo
Wagner "Seje" Corrales
A todos os membros e amigos das comunidades 3D&T Brasil e Super 3D&T Turbo (Orkut)

Contato: tekomaurilio@yahoo.com.br

Fastplay
SUPER
Suplemento para o jogo Super 3D&T
Manual do Aventureiro

HERÓIS. ELES EXISTEM EM TODOS OS TAMANHOS, FORMAS E RAÇAS, CADA UM UTILIZANDO SEUS MELHORES TALENTOS. AQUELES DE BRAÇO FORTE EMPUNHAM ESPADA E ESCUDO CONTRA OS VILÕES. OS DE MENTE AGUÇADA SE EMPENHAM NO ESTUDO DA MAGIA. OS ABENÇOADOS COM SABEDORIA E FORÇA DE VONTADE RECEBEM PODER DOS DEUSES. OS ASTUTOS EMPREGAM TÉCNICAS DE ESPIONAGEM. E OS DEMAIS COMBATEM O MAL A SEU PRÓPRIO MODO PECULIAR, DEMONSTRANDO OS MAIS SURPREENDENTES PODERES E TÉCNICAS.

O SUPER MANUAL DO AVENTUREIRO VAI PROVER JOGADORES E MESTRES COM VÁRIOS ARQUÉTIPOS PARA HERÓIS AVENTUREIROS, COM AS MAIS VARIADAS TÉCNICAS DE COMBATE, PODERES E HABILIDADES.

3D&T

3D&T significa **Defensores de Tóquio 3ª Edição**. Apesar do nome, este não é um jogo que envolve apenas aventuras em defesa de Tóquio; é um jogo com heróis e vilões poderosos, capazes de feitos extraordinários. Enquanto outros jogos de RPG podem privilegiar o drama, intriga, realismo ou precisão histórica, em **3D&T** isso não é tão importante. Suas regras não foram feitas para parecer realistas. Foram feitas para oferecer facilidade, agilidade e ação.

3D&T tem regras muito mais simples que a maioria dos outros jogos de RPG. Um personagem jogador pode ser construído em poucos minutos. As estatísticas de jogos são poucas. Os testes são simples. As rolagens de dados são claras. E o sistema aceita aventuras em qualquer gênero, da ficção espacial aos torneios de rua – desde que envolva grandes heróis, vilões e monstros com habilidades fantásticas.

3D&T é baseado nas aventuras dos videogames, mangá e anime. Aqui, exagero e extravagância são mais importantes que a lógica. Qualquer heróis iniciante pode possuir poderes assombrosos, como ser capaz de disparar pássaros flamejantes pelas mãos, atravessar paredes por teleporte, possuir um monstro como mascote ou conhecer todos os idiomas do mundo.

O **Super Manual 3D&T Turbo** é o livro básico para jogar este RPG. Você vai precisar dele para usar este livro que tem em mãos, e também qualquer outro suplemento para **3D&T**.

TORMENTA

Tormenta é um cenário de fantasia para uso em jogos de RPG. Um lugar imaginário onde jogadores e Mestres podem basear suas aventuras.

Arton é um mundo medieval. Um mundo de castelos, reis, cavaleiros e camponeses, muito parecido com a Idade Média européia. A diferença é que, em Arton, temos magia – e a presença dessa força sobrenatural pode mudar completamente os rumos de uma civilização.

O mundo de Arton foi detalhadamente descrito em várias edições do livro **Tormenta**, e em outros suplementos.

Grande parte do conteúdo deste livro é voltado para o cenário de Arton. Ele apresenta seus muitos tipos de heróis, vilões e também pessoas comuns que habitam na.

No entanto, se você não utiliza **Tormenta** como cenário de campanha, mesmo assim pode usar este livro. Os kits medievais podem ser aproveitados em qualquer outro cenário do gênero.

O Super Manual do Aventureiro

O jogo **3D&T** oferece liberdade para que o jogador construa seu personagem como quiser, sem depender muito de restrições de classes. Através da compra com pontos, você pode ter um aventureiro elfo clérigo que voa, luta com machado, tem um companheiro tigre que dispara adagas de gelo azul pelos olhos... ou qualquer outra bizarrice que você consiga imaginar.

A vantagem desse método é a liberdade: com imaginação, seu aventureiro pode ser qualquer coisa que você quiser. A desvantagem é que, quando você é um RPGista novato, ou quando está sem idéias no momento, pode ficar indeciso sobre como será o herói.

O **Super Manual do Aventureiro** serve para auxiliar o jogador nessa escolha, apresentando uma grande variedade de kits. Um “kit” é como uma profissão, um tipo de especialização para um aventureiro. Algo para ajudá-lo a ser diferente, especial, único.

Os Kits de Personagem

Os kits não existem originalmente no Super Manual 3D&T. Eles funcionam quase da mesma forma que uma Vantagem ou Desvantagem Racial; cada personagem pode adotar apenas um kit, se puder pagar por ele.

Atenção: é aconselhável que APENAS personagens jogadores novatos (feitos com 5 pontos) possam adotar kits. Porém raças mais poderosas (como Genasis) possuem um custo maior em pontos de personagem. Dessa forma, cabe ao Mestre permitir ou não o acesso a kits para não desequilibrar o jogo.

NPCs podem ter kits com qualquer pontuação.

Custo

O custo depende das habilidades e fraquezas recebidas através de um kit. Quando são poucas, ou quando se equilibram, o custo do kit será mais baixo; quando os poderes são maiores, o custo será mais alto.

Alguns kits têm custos diferentes para raças ou espécies diferentes. Isso ocorre porque alguns kits são favoritos por certas raças.

Restrições

Alguns kits podem ser adotados apenas em conjunto com uma certa Característica ou Vantagem/Desvantagem. Outros kits, pelo contrário, são proibidos para certas Vantagens ou Desvantagens Raciais.

Vantagens

Quase todos os kits oferecem bônus em Características e/ou Vantagens gratuitamente; uma vez que você tenha pago pelo custo do kit e satisfaça as restrições, não precisa pagar pontos por estas Vantagens.

Alguns kits também permitem pagar mais barato por certas Vantagens. Você não as recebe em conjunto com o kit, nem tem a obrigação de comprá-las – mas, se decidir fazê-lo, o custo será menor.

Muitos kits também têm benefícios e vantagens especiais que não aparecem nesse trecho, mas estão no texto descritivo. Leia com cuidado.

Desvantagens

Pelo grande poder que proporcionam, alguns kits trazem algumas Desvantagens. Você não recebe pontos por elas, e não pode se livrar delas de nenhuma forma. Não é permitido pagar pontos para “recomprar” uma Desvantagem que faça parte de um kit.

Pontos de Vida e Pontos de Magia

A medida normal de PVs e PMs para um personagem é igual à sua Resistência x5. Contudo, quando usa um kit, você deve adotar uma nova medida.

Também pode ocorrer que um mesmo kit tenha medidas diferentes para Pvs e PMs (especialmente no caso dos magos, que em geral têm mais PMs).

Se um personagem compra Vantagens como Pontos de Vida Extras ou Pontos de Magia Extras, ele deve seguir o padrão determinado pelo kit para ambos.

Magias Iniciais

Todo conjurador já começa conhecendo certa quantidade de magias. Quando este tópico diz “padrão”, as Magias Iniciais serão 6 escolhidas dentre a seguinte lista: Água Abençoada; Água Profana; Ataque Mágico; Aumento de Dano; Camuflagem de Sombras; Cancelamento de Magia; Congelamento Sagrado, Corpo Elemental; Criar Água; Criar Comida; Criar Fogo; Criar Luz; Criatura Mágica; Cura Mágica; Cura Sagrada; Detecção de Magia; Detectar Passagens Secretas; Flecha Elemental; Força Mágica; Ilusão; Invisibilidade; Proteção Mágica; Proteção Contra o Elemento; Transporte.

Para alguns kits (como o Bardo e o Ranger), a lista de Magias Iniciais já é pré-definida, mas ele pode aprender as demais permitidas de forma normal. O aprendizado e descoberta de novas magias está entre os maiores objetivos de todo conjurador aventureiro.

O fato de conhecer as Magias Iniciais NÃO significa que o conjurador seja automaticamente capaz de lançá-las. Para isso ele deve também satisfazer as exigências de cada magia.

Poderes e Obrigações

Poderes Garantidos: este tópico descreve os poderes que um servo dos deuses recebe por obedecer e servir à sua divindade. Não é preciso pagar pontos por eles: uma vez que você satisfaça as exigências para adotar o kit, estes poderes serão seus.

Quando um personagem viola suas Obrigações e Restrições (veja adiante) ou desobedece a sua divindade de alguma forma, estes poderes são perdidos durante algum tempo. Esse tempo pode variar, dependendo do tipo de violação, desde alguns dias (1d+3) a vários meses (1d+1), ou até que o devoto realize alguma tarefa ou missão para recuperá-los.

Violações muito graves ou sucessivas por parte do devoto fazem com que ele seja abandonado por sua divindade. Neste caso, os Poderes Garantidos são perdidos para sempre.

Obrigações e Restrições: estes são os deveres do devoto para com sua divindade. Alguns impõem certas normas de comportamento. Outros exigem ou proíbem o uso de certas armas, armaduras ou itens. Não cabe ao personagem questionar essas diretrizes, mesmo que pareçam estranhas ou inadequadas – afinal, um devoto não questiona os desejos de seu deus! Ele deve apenas seguí-los.

Desobedecer as Obrigações e Restrições significa desafiar a vontade de seu próprio deus. Ao fazer isso, o personagem perde o direito a seus Poderes Garantidos – mas não perde quaisquer outros poderes, Vantagens ou Desvantagens que não pertençam ao kit.

KITS MEDIEVAIS

Artista Marcial

Custo: 2
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Atuação (de Artes), Acrobacia e Natação (de Esportes), Furtividade (de Crime), Religião (de Ciências), Arma Viva, Mestre, Usar Armas Comuns (Medievais, Kama*, Nunchaku*, Sai* e Shuriken*) gratuitamente
* Embora sejam armas exóticas para personagens normais, essas armas são consideradas comuns devido ao treinamento dos Artistas Marciais.
Desvantagens: Código de Honra (qualquer um)
Pontos de Vida e de Magia: Rx4

O Artista Marcial é treinado em combate desarmado e com armas simples como o bastão, a lança, o nunchaku, etc.

Na antiga Tamu-ra, grandes monastérios treinavam muitos Artistas Marciais. Infelizmente, todos eles foram destruídos. Nos dias de hoje, para aprender suas técnicas. Os Artistas Marciais devem encontrar um dos poucos mestres que sobreviveram à Tormenta – ou descobrir seus segredos de alguma outra forma, talvez através de livros ou pergaminhos perdidos. Porém não aprendem apenas técnicas de combate, mas também filosofia e religião. Como verdadeiros monges, eles recebem poderes divinos de seu Deus Dragão Lin-Wu. Todos se vestem de forma simples, jamais ostentando luxo ou riqueza. Eles cultivam a harmonia com o universo e a purificação total do corpo: uns não comem carne, outros não bebem álcool, e alguns não se entregam a prazeres carnais.

O Artista Marcial pode comprar os seguintes poderes ao custo de 1 ponto cada:

• Ataque Ki: os ataques desarmados do Artista Marcial são melhorados através de seu ki (energia interior), sendo tratados como se fossem armas mágicas. Em regras, o Artista Marcial pode incluir dano mágico aos seus ataques desarmados (podendo ferir criaturas vulneráveis à magia).

• Coragem Total: É totalmente imune a qualquer forma de medo, seja natural ou mágico.

• Bônus Defensivo: o Artista Marcial possui uma grande velocidade para desviar ataques. Ele recebe um bônus de H+1 quando realiza Esquivas, porém ele perderá esse bônus se utilizar qualquer tipo de armadura.

• Imunidade Contra Veneno: é imune a todas as formas de veneno, mágicas ou normais.

Bárbaro

Custo: 2 (1 para Trogloditas)
Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: recebe Intimidação (de Manipulação), Doma e Montaria (de Animais), Natação (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves (Medievais), Fúria Guerreira (veja a seguir); pode comprar Sobrevivência por 2 pontos
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx6
Pontos de Magia: Rx2

A única grande diferença entre o civilizado e o não-civilizado está na linguagem escrita: um povo que não tenha sua própria linguagem escrita não é considerado civilizado. Será, portanto, um povo bárbaro – e existem muitos assim em Arton.

Ainda mais rústico que o Ranger, o Bárbaro pertence a uma sociedade mais primitiva, "não-civilizada". Bárbaros tipicamente não sabem ler ou escrever e não sabem contar acima de cinco (os dedos de uma mão). Nem todos são rudes ou selvagens; muitos podem ser nobres e orgulhosos, donos de certa beleza rústica e carisma animal.

Em geral Bárbaros vivem em vilas, aldeias ou em grupos errantes. Embora sua tecnologia não seja avançada o bastante para forjar aço, eles sabem obter peças metalizas de outras formas e aprender a manejá-las. Suas armas favoritas são os machados.

Em combate ou situações de tensão, um Bárbaro pode invocar um tipo de fúria incontrolável que aumenta sua força, mas também rouba sua razão e bom senso. O Bárbaro enfurecido é favorecido em combate. Durante a fúria ele luta melhor (H+1, F+1 e PdF+1), mas não pode pensar claramente, atacando o primeiro inimigo que vê pela frente. Além disso, o Bárbaro em fúria jamais pode se esquivar, usar magia, usar um Ataque Especial, Levitação, Teleporte ou qualquer outra Vantagem que utilize PMs ou conceda quaisquer benefícios em combate.

Este poder do Bárbaro é similar à magia Fúria Guerreira, que ele pode evocar sem atender às exigências, porém ainda pagando o custo de 2 PMs, e só pode ser invocada em situações de combate. Embora seja uma magia sustentável, seu efeito dura até o fim do combate; o Bárbaro enfurecido fica imediatamente esgotado, sofrendo um redutor temporário de -1 em Força, Habilidade e PdF

durante uma hora. Caso entre em Fúria outra vez dentro desse período, os redutores são cumulativos.
Uma infinidade de tribos bárbaras habitava a região do Reinado antes da chegada dos exilados de Lamnor. Após anos de guerras, essa região foi colonizada e os bárbaros foram mortos, expulsos ou integrados à sociedade, misturando suas culturas. Muitas nações do Reinado têm costumes baseados na tradição dos bárbaros, especialmente Namalkah e Collen.
Ainda existem muitas regiões de Arton habitadas por bárbaros, como a Grande Savana e as Montanhas Sanguinárias. Correm rumores de que, ao sul de Lamnor, alguns elfos fugitivos da Aliança Negra apegaram-se à barbárie.
O Bárbaro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):
• Sem Fadiga: com este poder, o Bárbaro consome 1 PM a menos quando evoca sua Fúria. Exigências: R2 ou mais.
• Fúria Maior: com este poder, a Fúria concede F+2 e H+2, porém o Bárbaro ainda ficará esgotado após usá-la. Exigências: Sem Fadiga.
• Fúria Incansável: o Bárbaro não recebe mais as penalizações de Força, Habilidade e PdF após ter entrado em Fúria. Exigências: Fúria Maior.

Bardo

Custo: 2 (1 para Gnomos)
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Atuação, Poesia, Instrumento Musical (de Artes), Furtividade e Interrogatório (de Crime), Lábia (de Manipulação), Natação (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente; pode comprar Idiomas por 2 pontos
Desvantagens: Fetiche (veja a seguir)
Pontos de Vida e de Magia: Rx3
Arton é um mundo de grandes heróis, grandes aventuras e grandes feitos. Essas histórias devem ser contadas. Esse é o papel dos Bardos, os artistas supremos de Arton.
A profissão de Bardo está entre as mais respeitadas do Reinado – pois, em uma sociedade sem comunicação a longa distância, cabe a eles transmitir notícias de lugares afastados. Também são eles que oferecem entretenimento à população.
Acima de tudo, o Bardo é uma figura de carisma. Com seu talento ele conquista a confiança de inimigos, derrete o coração das damas e acalma as feras. Em aldeias e vilarejos afastados das grandes cidades, a simples passagem de um Bardo costuma ser motivo de festa. É comum que eles sejam acolhidos em estalagens e casas de famílias, recebam cama e comida, apenas em troca de algumas boas canções ou histórias.
Bardos são lembrados como pessoas de boa aparência, em trajes elegantes, em geral trazendo consigo um bandolim, harpa ou outro instrumento (ou até mesmo nenhum, valendo-se apenas de sua voz).
Todo Bardo é um artista, mas nem todo artista é um Bardo; apenas aqueles que decidem viver aventuras. Mas por que um artista se tornaria um aventureiro? Os motivos são variados. Muitos acompanham grandes heróis para produzir obras sobre seus feitos, pois as mais poderosas histórias são aquelas sobre grandes aventuras. Outros tentam buscar inspiração em lugares distantes. E outros ainda o fazem pelo puro prazer de aventura, a emoção de desafiar monstros e vilões – uma emoção que eles podem, mais tarde, transformar em obras de arte.
Todos os Bardos são abençoados e protegidos pela deusa Tanna-Toh, sendo que matar um deles atrai terrível má sorte sobre o criminoso. Em geral essa maldição ocorre na forma dos efeitos da Desvantagem Azar (sem ganho de pontos) e de um redutor de -1 em todos os testes, mas existem rumores sobre coisas muito diferentes – desde pequenas alterações corporais (chifres, cauda, manchas...) até a perda de um dos sentidos, ou pior. A maldição só é removida caso o Bardo seja ressuscitado.
Certos Bardos possuem algum conhecimento mágico, podendo lançar um pequeno leque de magias, porém eles canalizam suas magias através da melodia de suas canções. Como na Desvantagem Fetiche, um Bardo não pode lançar magias sem seu instrumento musical.
Magias Iniciais: padrão, entre as descritas a seguir: Alarme, O Apavorante Gás de Luigi, Bússola Mental, Criar Luz, O Canto da Sereia, Confusão, Coragem, Cura Mágica, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Fascinação, Forja, Fúria Guerreira, Ilusão, Invisibilidade, Imagem Turva, Invocação do Elemental (até um máximo de Focus 5), A Marcha da Coragem, Marionete, Pânico, Som Fantasma, Sono, Telecinese (até um máximo de Focus 1) e Terreno Escorregadio de Neo.
As magias descritas são as ÚNICAS que um Bardo poderá lançar como iniciais ou futuramente, caso atenda às suas exigências em Focus (caso a magia exija Clericato e/ou Telepatia, o Bardo pode substituir por Instrumento Musical).

Clérigo do Panteão

Custo: 2
Restrições: Clericato
Vantagens: recebe Primeiros-Socorros (de Medicina), Religião e História (de Ciências), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente
Desvantagens: só pode ter dano baseado em Contusão
Pontos de Vida: Rx4
Pontos de Magia: Rx3
Nem todos os Clérigos de Arton escolhem servir a esta ou aquela divindade específica. Alguns acreditam que devem se devotar aos deuses como um todo, cultuar essa incrível família de entidades conhecida como o Panteão – bem como demonstrar respeito para com todos os outros deuses menores. Assim, quando fala de sua fé, este sacerdote se refere apenas “aos deuses”.

Ao contrário do que se pode pensar, estes Clérigos são bastante comuns. Podem ser encontrados especialmente em comunidades distantes e isoladas, longe da influência de sacerdotes de cultos específicos. Vilas e cidades pequenas, que possuam um único padre, muito provavelmente terão um destes.
Quase todos estes Clérigos são jovens: quando ganha experiência e entra em contato com outras culturas e crenças, o Clérigo do Panteão tende a se decidir por uma ou outra divindade – para então se tornar um sacerdote daquele deus. Quando isso acontece (geralmente em campanha), este kit é abandonado e outro será adotado.
Os Clérigos do Panteão se vestem quase sempre como padres convencionais, de manto ou batina. Eles podem usar qualquer tipo de armadura, mas não podem usar armas cortantes ou perfurantes – porque elas derramam sangue, algo que consideram proibido. As únicas armas que podem usar são aquelas que causam dano por contusão: maças, clavas, bastões, fundas...
Alguns Clérigos possuem conhecimento mágico, porém seu leque de magias é reduzido.
Poderes Garantidos: além daqueles normalmente oferecidos por Clericato, escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Clérigo do Panteão pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Água Abençoada, Anfíbio, Arma Abençoada, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo e Frio/Gelo), Ataque Mágico (somente Fogo e Ar), Aumento de Dano, Bênção Divina, Cancelamento de Magia, Cegueira, Criar Água, Criar Comida, Criar Luz, Cura Mágica, Cura de Maldição, Detecção de Magia, Esconjuro de Mortos-Vivos, Falar com os Mortos, Força Mágica, Forja, Marcha da Coragem, Paralisia, Proteção Mágica, Raio Sagrado, Regeneração, Ressurreição, Silêncio e Terremoto.
Obrigações e Restrições: não pode usar armas cortantes ou perfurantes.

Druida de Allihana

Custo: 2 (1 para Centauros)
Restrições: Clericato; proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: recebe Doma, Montaria e Tratamento (de Animais), Primeiros-Socorros (de Medicina), Natação (de Esportes), Arena (em seu ambiente), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente
Desvantagens: deve adotar duas Desvantagens entre as seguintes: 1ª Lei de Asimov (mas aplicando-se apenas a animais), Código de Honra de Área (não lutar em cidades), Insano (Fobia de multidões), Devoção (redutor de -1 em todas as Características quando está fora de seu ambiente) ou Fúria; veja também em Obrigações e Restrições
Pontos de Vida: Rx4
Pontos de Magia: Rx3
Os Druidas de Allihana, a Mãe Natureza, são servos devotados à proteção dos animais e da vida selvagem.
Os Druidas de Allihana são reclusos, vivendo isolados em uma área selvagem – sozinhos ou em pequenos grupos formados apenas por outros Druidas. Por seu contato maior com a natureza, o Druida tem mais facilidade para sobreviver em lugares selvagens e lidar com animais. Por outro lado, ele tem grande dificuldade em se relacionar com pessoas e agir em grandes centros urbanos. Pouca coisa consegue deixar um Druida mais nervoso que uma cidade cheia de gente.
A típica área de atuação do Druida é a floresta. Mas, da mesma forma que os Rangers, Druidas também existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a construção do personagem.
Uma vez que os animais são seus únicos companheiros, Druidas costumam vestir apenas trapos. Eles encontram formas criativas de conseguir material para suas roupas: couro de grandes répteis (que descamam de tempos em tempos), membranas de grandes ovos, seda de casulos, conchas, folhas, flores, plumas...
Poderes Garantidos: Druidas de Allihana podem falar com os animais livremente. Nem sempre a compreensão é completa – tudo depende da inteligência do próprio animal. Esta habilidade também pode funcionar com certos tipos de monstros “naturais”, como dinossauros, grifos e lagartos-gigantes; mas não com mortos-vivos, golens, demônios e outros.
Alguns Druidas possuem conhecimento mágico, porém seu leque de magias é reduzido. Escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais, sendo que um Druida de Allihana pode aprender, no máximo, um total de dez magias (dessa mesma lista): Aderência, Anfíbio, Arma de Allihana, Armadura de Allihana, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo e Frio/Gelo), Ataque Mágico (somente Fogo e Relâmpago), Cancelamento de Magia, Cajado em Cobra, Cegueira, Camuflagem de Sombras, Coragem, Criar Água, Criar Luz, Cura Mágica, Despistar, Detecção de Magia, Dominação Total (apenas animais, ignore Telepatia), Força Mágica, Forja, Garras de Atavus, Megalon (apenas em animais e plantas), Mikron (apenas em animais e plantas), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Regeneração e Terremoto.

Além de suas Magias Iniciais, Druidas de Allihana também podem comprar um dos seguintes poderes, ao custo de 1 ponto cada:
• Companheiro Animal: o Druida possui um animal selvagem como aliado. Esse animal pode ser um dos descritos abaixo:
Cão/Lobo: F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
Elefante: F3, H0 (H1 com a tromba), R3, A0, PdF0.
Felino: pode ser um Gato (F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais: Audição, Faro e Visão Aguçadas), Leão (F2, H2, R2, A0, PdF0), Leopardo (F2, H3, R1, A0, PdF0) ou Tigre (F2, H2, R2, A0, PdF0). Grandes Felinos podem fazer três ataques por turno, uma mordida (F+1d) e duas garras (F+H+1d).

Rinoceronte: F3, H1, R2, A1, PdF0.
Serpente Constritora (Sucuri): F2, H2, R1, A0, PdF0 (caso tenha sucesso em Segurar o Inimigo – Super Manual 3D&T Turbo, pág. 13 – a vítima é considerada Indefesa e sofre dano de F+1d por esmagamento até libertar-se. Ataques feitos por outros personagens provocam, na vítima, metade do dano que causam à serpente).
Símio: pode ser um Babuíno (F1, H3, R0, A0, PdF0), Chimpanzé (F1, H2, R0, A0, PdF0), Gorila (F2, H2, R2, A1, PdF0) ou Orangotango (F2, H2, R2, A0. PdF0).
Urso: F3, H2, R2, A0, PdF0.
Wolverine (Carcajú): F1, H2, R0, A0, PdF0, Fúria.
• Transformação em Animal: o Druida pode, uma vez por dia, se transformar em um único tipo de animal selvagem, que deve ser escolhido durante a criação do personagem (ou quando esta habilidade for adquirida). São permitidas os mesmos que poderiam servir como companheiros (veja o tópico anterior), porém as Características mais altas são mantidas (do Druida ou do animal) e não somadas. A transformação pode ser mantida por quanto tempo o Druida desejar, mas ele reverte à forma normal caso perca a consciência ou seja reduzido a 0 PVs. Na forma de animal ele não pode falar (exceto com animais da mesma espécie) e nem usar magias, armas ou itens (suas roupas e equipamentos são absorvidos na transformação em animal).
Obrigações e Restrições: Druidas não podem usar armaduras de metal ou armas cortantes (exceto no caso de armas naturais, como garras ou dentes; ou armas geradas pela magia Arma de Allihana). Armaduras de couro são permitidas somente se foram feitas com o couro de animais que tiveram morte natural. A morte de animais selvagens só é permitida em defesa própria.
Druidas não conseguem descansar adequadamente em cidades. Eles recuperam PVs e PMs como se estivessem em local desconfortável (para maiores detalhes consulte o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 14). Por isso eles sempre preferem o relento a um quarto de estalagem.

Feiticeiro

Custo: 1 (0 para Meio-Dragões)
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Lábia (de Manipulação) gratuitamente; consome -1 PM para lançar qualquer magia; não consome PMs para lançar magias com Focus 1
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx2
Pontos de Magia: Rx5
O Feiticeiro é completamente diferente de outros Magos. Ele nunca teve a intenção de aprender magia, mas acabou recebendo esse poder de alguma forma.
Uma das razões mais comuns é que ele seja descendente de uma criatura mágica poderosa, como um dragão, gênio, fada ou até um deus menor. Mas também pode ocorrer que ele tenha sido abençoado pelos deuses com magia para realizar algum grande propósito. Quando descobre que tem esses poderes, em geral o Feiticeiro começa uma longa busca para descobrir quem ele realmente é, e qual seria sua missão.
Um Feiticeiro nunca "aprende" a fazer mágica: seus poderes são habilidades naturais, que ele descobriu por acaso e desenvolveu com treinamento. Ele não estuda em livros ou pergaminhos e, portanto, não conhece palavras mágicas ou gestos especiais – sua magia apenas "acontece". Por essa razão, um Feiticeiro NUNCA pode aprender outras magias; pode lançar apenas suas Magias Iniciais, e mesmo que seus Focus aumentem, ele jamais será capaz de aprender nenhuma magia nova. Isso só vai acontecer em casos muito especiais (por exemplo, caso um dragão ou gênio poderoso decida despertar no Feiticeiro um novo poder).
Por outro lado, o Feiticeiro pode usar suas habilidades muito mais vezes que um Mago convencional, porque consome menos energia. Ele gasta 1 PM a menos para lançar qualquer de suas mágicas. Portanto, para usar magias com Focus 1, ele nunca gasta PMs – podendo lançar estas magias menores quantas vezes quiser. Mas ele ainda deve seguir as regras normais para magias sustentáveis (por exemplo, nenhuma magia é cumulativa consigo mesma; ele não poderia lançar infinitos Aumento de Dano ou Proteção Mágica com Focus 1 sobre si mesmo). O Feiticeiro nunca pode ter mais de uma magia sustentável ativa ao mesmo tempo, mesmo que sejam magias diferentes.
Magias Iniciais: padrão.
O Feiticeiro pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):
• Familiar: um Familiar é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com o Feiticeiro, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.
Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas características mais altas (muito provavelmente as do Feiticeiro serão superiores) e Vantagens. Exemplo: um Feiticeiro com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Levitação (o Feiticeiro também será capaz de voar) e Pontos de Magia Extras x1. Essa união de habilidades só funcionará se estiverem a até 1Km de distância um do outro.
Familiares são extremamente cobiçados pelos Feiticeiros, sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares. Para cada mês de convivência com o Feiticeiro, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o animal se torna um familiar.
Estas são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares:
Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.
Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação.
Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
Cão/Lobo: F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (Florestas).
Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (Pântanos).
Serpente pequena: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.
O Feiticeiro não pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo, porém ele pode gastar seus Pontos de Experiência em seu familiar para evoluí-lo.
Caso o Feiticeiro perca seu familiar, ele deverá ser bem

sucedido em um teste de R+1, falha significa na perda de 2 Pontos de Experiência por ponto de Resistência (um Feiticeiro com R2 perde 4 PEs). Um sucesso reduz o montante da perda à metade. Se o Feiticeiro não possuir PEs no momento, eles serão subtraídos quando ele os conseguir. No caso do Familiar ser ressuscitado, a perda de PEs é cancelada.
O Feiticeiro que perder um familiar só poderá convocar outro após um ano (e pagando seu custo em pontos).
• Falar com o Familiar: com esta habilidade, o Feiticeiro pode se comunicar com seu familiar como se conversassem em linguagem comum. Outras criaturas não compreendem a conversa. Exigências: Familiar.

Guerreiro Comum

Custo: 2 (1 para Anões)
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Intimidação (de Manipulação), Doma e Montaria (de Animais), Natação (de Esportes), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves, Médias e Pesadas (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência por 2 pontos
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx5
Pontos de Magia: Rx3
Este é o típico jovem que se arma com espada e escudo e abandona sua vila na companhia de colegas aventureiros. É a forma mais simples e conhecida de herói aventureiro, o tipo mais comum em Arton.
Não é preciso muita coisa para ser um Guerreiro: basta uma arma, armadura e a disposição para usá-las. Todas as raças possuem Guerreiros. Será rara uma aldeia ou vila – por menor que seja – sem pelo menos um Guerreiro entre seus moradores.

Ladrão

Custo: 2 (1 para Halflings)
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Armadilhas, Arrombamento, Disfarce, Furtividade, Intimidação e Punga (de Crime), Acrobacia (de Esportes), Interrogatório e Lábia (de Manipulação), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente; pode comprar Invisibilidade por 1 ponto
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida e de Magia: Rx3
O cidadão comum pode estranhar o fato de que valorosos guerreiros, clérigos, paladinos ou magos às vezes sejam vistos na companhia de “ladrões”. Afinal, por que um grupo de heróis aceitaria a presença de um criminoso entre eles?
Isso acontece porque, entre os aventureiros, um Ladrão não é necessariamente um criminoso ou pessoa maligna. Ele pode ser um herói aventureiro como qualquer outro – mas com habilidades diferentes. Ladrões sabem destrancar fechaduras, detectar e desarmar armadilhas, encontrar passagens secretas, seguir rastros, escalar muros, agir furtivamente e realizar uma série de outras façanhas muito úteis durante a exploração de masmorras ou ruínas.
Assim, o Ladrão é um tipo de aventureiro especialista. Seria muito pouco sensato partir para explorar uma masmorra sem pelo menos um Ladrão no grupo. Nem sempre a espada ou a magia são eficientes diante de uma armadilha mortal, passagem secreta ou porta trancada.
Mas não se pode negar que os talentos do Ladrão também tornam difícil evitar que se volte para o crime. Eles são mestres em invasão, disfarce e punga. Quase nada pode deter um Ladrão experiente quando ele está determinado a roubar algo de alguém.
Publicamente, a palavra “Ladrão” ainda é ligada a criminosos. Muitos deles já foram aclamados como grandes heróis em Arton, mas sem que o povo jamais soubesse sobre seus verdadeiros talentos. Alguns Ladrões, inclusive, não aceitam ser chamados assim.
O Ladrão pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada:
• Ataque Furtivo: caso o Ladrão consiga atacar um oponente que, por algum motivo, não consiga defender-se plenamente, ele poderá acertar uma área vital para causar maior dano. Em regras, o Ladrão pode somar +1d à sua FA final caso o alvo do ataque seja considerado Surpreso (Super Manual 3D&T Turbo, pág. 61).
Personagens com Arma Viva podem realizar o Ataque Furtivo desarmados.
Criaturas que, por algum motivo, não estejam “vivas”, ou que não possuam áreas vitais anatomicamente “normais” (como plantas, amebóides, construtos, mortos-vivos, etc) são imunes a esse ataque.
Essa habilidade pode ser comprada até três vezes, sendo que a cada compra, acrescente +1d extra à FA final quando realiza esta manobra.
• Sentido para Armadilhas: com esta habilidade, o Ladrão recebe um bônus de H+2 quando esquiva de armadilhas e FD final +1 para absorver o dano causado por armadilhas.

Mago Comum

Custo: 0 (1 para Anões)
Restrições: Focus 1
Vantagens: nenhuma
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx2
Pontos de Magia: Rx4
A conquista do poder mágico é difícil, exigindo anos de estudo e empenho. Ser capaz de fazer mágica já é uma grande vitória. Assim, muitos Magos não se tornam especialistas neste ou naquele tipo de magia, preferindo manter sua versatilidade.
O Mago Comum também é aquele que ainda não teve contato com as formas mais sofisticadas de magia. Pode ser o aluno que ainda não recebeu todos os ensinamentos de seu mestre, o único Mago de uma pequena comunidade isolada, ou um jovem que descobriu um velho grimório entre os pertences da família – alguém que esteja apenas começando sua jornada no mundo da magia.
Quando passam a conhecer melhor todas as formas de magia, Magos Comuns tendem a se tornar especialistas.

Magos Comuns somente podem lançar magias arcanas (para maiores detalhes consulte o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 70).
Magias Iniciais: padrão.
O Mago pode comprar as seguintes habilidades ao custo de 1 ponto cada, se atender às exigências (quando houverem):
• Familiar: um Familiar é um animal normal de pequeno porte (gato, corvo, sapo, serpente...) que, quando convive com o Mago, pode partilhar suas habilidades e aumentar seus poderes.
Um Familiar une-se totalmente a seu dono, como se fosse um Parceiro. Eles passam a ser como uma só criatura, combinando suas características mais altas (muito provavelmente as do Mago serão superiores) e Vantagens. Exemplo: um Mago com F1, H4, R2, A3, PdF1 e Arena une-se a um corvo familiar com F0, H1, R1, A0, PdF0 e Levitação (o Feiticeiro também será capaz de voar) e Pontos de Magia Extras x1. Essa união de habilidades só funcionará se estiverem a até 1Km de distância um do outro.
Familiares são extremamente cobiçados pelos Magos, sendo muito comum que eles adotem bichos de estimação, esperando que um dia se tornem familiares. Para cada mês de convivência com o Mago, role 3d: com um resultado total de 5 ou menos, o animal se torna um familiar.
Estas são os animais que podem, eventualmente, se tornar familiares:
Camaleão: F0, H0, R1, A0, PdF0, Invisibilidade.
Corvo (ou qualquer pássaro): F0, H1, R0, A0, PdF0, Levitação.
Gato: F0, H2, R0, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
Cão/Lobo: F1, H1, R0/1, A0, PdF0, Sentidos Especiais (Audição, Faro e Visão Aguçadas).
Macaco: F0, H1, R1, A0, PdF0, Arena (Florestas).
Sapo: F0, H0, R1, A0, PdF0, Arena (Pântanos).
Serpente pequena: F0, H1, R0, A0, PdF0, Paralisia.
O Mago não pode ter mais de um familiar ao mesmo tempo, porém ele pode gastar seus Pontos de Experiência em seu familiar para evoluí-lo.
Caso o Mago perca seu familiar, ele deverá ser bem sucedido em um teste de R+1, falha significa na perda de 2 Pontos de Experiência por ponto de Resistência (um Feiticeiro com R2 perde 4 PEs). Um sucesso reduz o montante da perda à metade. Se o Mago não possuir PEs no momento, eles serão subtraídos quando ele os conseguir. No caso do Familiar ser ressuscitado, a perda de PEs é cancelada.
O Mago que perder um familiar só poderá convocar outro após um ano (e pagando seu custo em pontos).
• Falar com o Familiar: com esta habilidade, o Mago pode se comunicar com seu familiar como se conversassem em linguagem comum. Outras criaturas não compreendem a conversa. Exigências: Familiar.

Paladino dos Deuses

Custo: 2
Restrições: Paladino
Vantagens: recebe Doma e Montaria (de Animais), Primeiros-Socorros (de Medicina), Religião (de Ciências), Usar Armas Comuns (Medievais), Usar Armaduras Leves e Médias (Medievais) gratuitamente e as Vantagens normalmente oferecidas por Paladino
Desvantagens: veja em Obrigações e Restrições
Pontos de Vida: Rx5
Pontos de Magia: Rx2
Da mesma forma que ocorre com o Clérigo do Panteão, nem todo Paladino decide servir a esta ou aquela divindade. O Paladino dos Deuses reconhece a existência de infinitas divindades e, humildemente, não acredita que seja sua própria escolha adotar uma delas. Assim, guiado apenas por sua fé e princípios morais, ele serve "aos deuses" sem se prender a nenhum deles.
O Paladino dos Deuses jamais coloca uma crença acima de outra. Ele demonstra respeito perante todos os outros Clérigos e Paladinos que encontra. Mas todo Paladino é um campeão do bem e da justiça, sempre pronto a combater Sszzaazitas e outros servos do mal.
Clérigos do Panteão, em algum momento, escolhem um deus para cultuar. Com os Paladinos dos Deuses ocorre o contrário – eles são escolhidos. Em certa ocasião de sua vida pode ocorrer que este Paladino seja escolhido por um dos deuses do Panteão (apenas aqueles que aceitam Paladinos). Quando isso acontece (geralmente em campanha), este kit é abandonado e outro será adotado.
Paladinos dos Deuses podem lançar Magias Divinas (para maiores detalhes consulte o Super Manual 3D&T Turbo, pág. 70), porém seu leque de magias é reduzido, sendo ele limitado APENAS às suas Magias Iniciais.
Poderes Garantidos: além daqueles normalmente oferecidos por Paladino, escolha 6 magias da lista a seguir como sendo suas Magias Iniciais (e únicas magias): Água Abençoada, Arma Abençoada, Aumento de Dano, Bênção Divina, Congelamento Sagrado, Cura Sagrada, Esconjuro de Mortos-Vivos, Raio Sagrado, Sacrifício Divino e O Sacrifício do Herói.
Obrigações e Restrições: apenas aquelas exigidas de todos os Paladinos: o Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

Ranger

Custo: 2 (1 para Elfos)
Restrições: proibido para Construtos e Mortos-Vivos
Vantagens: recebe Arena (em seu ambiente), Sobrevivência (no mesmo ambiente), Primeiros-Socorros (de Medicina), Doma e Montaria (de Animais), Usar Armas Comuns (Medievais) e Usar Armaduras Leves (Medievais) gratuitamente; pode comprar Sobrevivência e Animais por 2 pontos cada
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx4
Pontos de Magia: Rx3

O Ranger é um guerreiro rústico, um aventureiro habituado à vida natural. Embora não seja tão selvagem quanto um bárbaro, ele mostra claro desconforto em grandes cidades ou aglomerações humanas; prefere viver sozinho – ou em pequenos bandos – em florestas, montanhas, planícies e outros lugares distantes da civilização.

O típico Ranger não aprecia escudos ou armaduras metálicas, por serem desajeitadas e pouco silenciosas. Sorrateiro, ele prefere armaduras de couro, carapaça ou outros materiais. Suas armas favoritas são a espada curta e o arco e flecha, mas um Ranger pode usar qualquer arma.

Rangers conhecem bem os segredos da natureza. São exímios caçadores, mas matam apenas o necessário para seu sustento. Eles têm grande experiência no trato com animais, e alguns podem até se comunicar com eles livremente. Para um grupo de aventureiros que percorre uma área selvagem, não há companheiro mais indicado que um Ranger.

Grande parte dos Rangers são fora-da-lei, assaltantes que aliviam os viajantes do peso de seu ouro. Isso faz com que sejam mal vistos em cidades. Mas tantos outros são heróis, protetores das florestas ou áreas que habitam.

Embora as florestas sejam a área de atuação mais tradicional par o Ranger, eles existem em outros tipos de terreno: florestas tropicais (mais quentes), florestas temperadas (mais frias), montanhas, pradarias (planícies, estepes, savanas), rios e lagos, oceanos, desertos e regiões geladas. O jogador deve escolher um destes durante a criação do personagem.

Praticamente todas as raças têm Rangers. Muitos não se importam com magia ou deuses – como o típico guerreiro, eles acreditam e confiam apenas naquilo que podem ver e tocar. Outros são devotos de Allihana, seguindo seus ensinamentos e protegendo os animais naturais. E outros, mais raros, são os Rangers de Megalokk, que protegem, servem e se comunicam com monstros.

Certos Rangers, no decorrer de suas aventuras, desenvolvem algum conhecimento mágico, podendo lançar um pequeno leque de magias.

Um Ranger pode escolher gratuitamente, no momento em que é criado, um inimigo tradicional da lista a seguir, podendo comprar os outros ao custo de 1 ponto cada: algum tipo de animal, construtos, algum tipo de dragão, algum tipo de genasi, anões, elfos, humanos, goblinóides (goblins, hobgoblins ou bugbears), orcs (incluindo meio-orcs), halflings, algum tipo de morto-vivo e minotauros. Em algum momento da vida, um Ranger aprende a odiar e enfrentar um destes inimigos, recebendo um bônus de H+1 sempre que luta contra eles.

Magias Iniciais: padrão, entre as descritas a seguir: Alarme, Arma de Allihana, Armadura de Allihana, Armadura Extra (apenas Calor/Fogo e Frio/Gelo), Bússola Mental, Cura Mágica, Desvio de Disparos, Dominação Total (apenas em animais), Megalon (apenas em animais), Mikron (apenas em animais), Paralisia (não funciona em terrenos estéreis), Sentidos Especiais (Infravisão somente).

As Magias Iniciais descritas são as ÚNICAS que um Ranger poderá lançar caso atenda às suas exigências, mas não é necessário possuir Clericato.

Além de um inimigo e de suas magias, o Ranger pode comprar, ao custo de 1 ponto cada, as seguintes habilidades:

• Arqueiro Nato: quando utiliza algum tipo de arco (que saiba manejar), o Ranger recebe um bônus de FA final +2.
• Espadachim: quando utiliza algum tipo de espada (que saiba manejar), o Ranger recebe um bônus de FA final +2.

Atirador

Custo: 2
Restrições: PdF1 ou mais
Vantagens: recebe Furtividade (de Crime), Deflexão, Tiro Carregável e Tiro Penetrante gratuitamente; pode comprar Tiro Múltiplo por apenas 1 ponto
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida e de Magia: Rx3

Alguns heróis não apenas se especializam em armas de ataques à distância, como também transformaram essa habilidade em um modo de vida. O Atirador é o artista do tiro, aquele que se tornou uno com sua arma, e com ela é capaz de acertar qualquer coisa, sendo exímio e mortal...

Devido a seu tipo de combate, o Atirador prefere se manter à distância de seus oponentes ou até mesmo escondido, esperando o melhor momento para atacar.

Valores altos em Poder de Fogo e Habilidade favorecem um personagem Atirador.

O Atirador tanto pode ser um assassino especializado, um arqueiro olímpico ou um agente da lei bem treinado. Mas não duvide: ele quase nunca erra o alvo!

Defensor

Custo: 2
Restrições: A1 ou mais
Vantagens: recebe Armadura Extra (Força), Deflexão e Noção do Perigo gratuitamente; pode comprar Armadura Extra (PdF) por 3 pontos
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx3
Pontos de Magia: Rx2

O típico guarda-costas. Estes heróis são mestres nas artes de defesa, estão sempre alertas, são especializados em driblar inimigos, escapar de armadilhas e sair de encrencas. Eles raramente são feridos e, quando isso acontece, a injúria não será tão grave devido ao seu alto grau de defesa.

Um Defensor pode ser uma bela assassina ninja capaz de esquivar-se de balas, lâminas e sensores de alarme; ou um gigante massivo, que gargalha ao ter uma garrafa quebrada na cabeça.

Valores altos de Armadura e Habilidade são indicados para o Defensor, pois aumentam sua rijeza corporal e o permitem se esquivar de ataques com maior facilidade.

Lutador

Custo: 2
Restrições: F1 ou mais
Vantagens: recebe Arma Viva, Ataque Especial (Força) e Ataque Múltiplo gratuitamente
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx4
Pontos de Magia: Rx3

A campeã de caratê. O mestre espadachim. O boxeador profissional. O brigão dos bares e docas. Todos são heróis que, por profissão ou devoção, dominam as artes do combate corpo-a-corpo e abrem o caminho a socos e chutes através de seus problemas. Lutadores podem ser sofisticados, profundos estudiosos ou especialistas em certas armas e estilos; ou então truculentos e brutais, batendo forte ou usando armas para causar maior estrago. Embora todos sejam bons combatentes, cada herói Lutador é um personagem único em sua forma de enfrentar ameaças.

A Força e Habilidade são importantes para o Lutador, pois aumentam o dano causado, o número de ataques e sua defesa contra possíveis contra-ataques...

Místico

Custo: 2
Restrições: não pode possuir Inculto
Vantagens: recebe Arcano, Mestre (sua entidade) e Ciências Proibidas (de Ciências) gratuitamente
Desvantagens: Devoção (redutor de -1 em todas suas Características e Focus quando faz qualquer coisa que não envolva obedecer a sua entidade)
Pontos de Vida: Rx3
Pontos de Magia: Rx4

O cigano misterioso. A jovem wicca. Este tipo de herói se especializou no entendimento e prática das forças ocultas e fenômenos inexplicáveis do mundo. Com o estudo árduo, ele dominou a pouca magia que existe no mundo de hoje, através de livros antigos e rituais proibidos que, muitas vezes envolvem pactos com entidades desconhecidas. O místico então atua como servo dessa entidade, recebendo poderes mágicos que desafiam a compreensão humana em troca da realização de missões.

Muitos Místicos são malignos: atraídos pela ambição e

ganância, fazem pactos com entidades diabólicas e aceitam cometer qualquer crime em troca de poder mágico. Mas os Místicos podem ser tão variados quanto aqueles a quem obedecem. Existem alguns a serviço de entidades das mais variadas culturas (egípcia, asteca, nórdica, etc), bem como outros que servem aos astros do universo (Sol, Lua, etc). Portanto, Místicos também podem ser nobres e benignos.

Muitas vezes o Místico deve cumprir certos votos ou compromisso para receber as graças da entidade a quem serve. Entidades malignas podem exigir coisas humilhantes, criminosas e até sacrifícios humanos. Entidades benignas, por outro lado, costumam ordenar que o Místico realize missões variadas em conjunto com outros heróis aventureiros. Mas vale lembrar que nem sempre o Místico tem total conhecimento sobre as intenções ou a identidade de seu senhor: pode ser que ele acredite estar servindo a uma alma nobre e generosa, quando na verdade está atuando como espião para um ardiloso espírito ou demônio disfarçado.

Obviamente, o Místico e seu senhor têm uma forte ligação sobrenatural: a entidade sempre sabe em que direção e distância o Místico está, e também que tipo de emoção está sentindo (apenas emoções, não pensamentos). Devido a essa ligação, a entidade pode socorrer o Místico em caso de emergência – ou castigá-lo em caso de desobediência.

Um alto valor de Resistência favorece o Místico, pois aumentam seus Pontos de Magia (os quais abastecem seus poderes) e também o torna mais resistente contra os ataques de outros personagens com poderes similares.

Magias Iniciais: padrão (mais 3 por possuir Mestre), entre as descritas a seguir: Alarme, Armadura Elétrica, Armadura Extra, Asfixia, Ataque Mágico, Aumento de Dano, Camuflagem de Sombras, Cancelamento de Magia, Cegueira, Coragem, Criar Fogo, Criar Luz, Despistar, Desvio de Disparos, Detecção de Magia, Detectar Passagens Secretas, Enfraquecer, Explosão, Força Mágica, Fúria Guerreira, Ilusão, Imagem Turva, Invisibilidade, Invocação da Sombra, Prisão de Ossos, Proteção Mágica, Roubo de Vida, Sentidos Especiais, Som Fantasma, Silêncio, Teleportação, Transformação em Outro, Transporte, Visão do Passado e Vôo.

As Magias Iniciais escolhidas são as ÚNICAS que um Místico poderá lançar (não podendo aprender mais magias), caso atenda às suas exigências.

Perito

Custo: 2
Restrições: não pode possuir Fúria e Inculto
Vantagens: recebe Genialidade, Memória Expandida e Perito gratuitamente; pode comprar UMA Perícia Completa por 2 pontos
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida e de Magia: Rx3

O cientista. O hacker. O rastreador. Com empenho e treinamento, estes heróis se tornam mestres em seus campos. Conseguem falar muitos idiomas, quebrar códigos de computador, interrogar suspeitos, desativar armadilhas, seguir pegadas, produzir peças de arte, consertar armas e veículos... enfim, dominam as mais variadas habilidades, perícias e conhecimentos. Alguns Peritos são concentrados em uma única área, tornando-se os melhores do mundo nesse assunto, enquanto outros preferem diversificar suas capacidades em nome de uma maior versatilidade.

A Habilidade é a Característica principal do Perito, pois ela aumenta suas chances em testes de Perícias.

Psíquico

Custo: 1
Restrições: nenhuma
Vantagens: recebe Telepatia gratuitamente
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx3
Pontos de Magia: Rx4

O que aconteceria se você um dia acordasse e descobrisse que consegue ler a mente das outras pessoas? E o que é pior: a sua mente poderia estar sendo lida nesse instante!

O Psíquico é esse tipo de herói; um personagem com poderes mentais.

Psiquismo ou poderes psíquicos são habilidades da mente que vão despertando (ou que ele vai aprendendo a controlar) no decorrer da vida desse tipo de personagem.

A principal vantagem do Psíquico é, sem dúvida, seu poder mental, por isso ele geralmente não entra em combate corpo-a-corpo, preferindo ficar à distância utilizando seus poderes para enfraquecer ou até mesmo incapacitar seus adversários.

Um personagem com o dom do psiquismo pode intensificá-lo mais tarde, usando seus Pontos de Experiência ganhos durante as aventuras para dominar outros poderes de sua mente. Heróis Psíquicos podem lançar todos os Poderes Psíquicos vistos do Super Manual 3D&T Turbo (magias que possuam Telepatia como requisito, e somente estas) e já começam conhecendo alguns deles, porém pode ser que não os dominem completamente (apenas poderão lançá-los se atenderem às suas exigências).

Magias Iniciais: padrão, entre as descritas a seguir: O Amor Incontestável de Raviollius, Armadura Mental, O Canto da Sereia, Coma, Confusão, Contra-Ataque Mental, Desmaio, Dominação Total, Fúria Guerreira, Magia Perdida, Mundo dos Sonhos, Pânico, Sono, Telecinese e Vazio.

Um alto valor de Resistência favorece o Psíquico, pois aumentam seus Pontos de Magia (os quais abastecem seus poderes) e também o torna mais resistente contra os ataques de outros personagens com poderes mentais.

Sobrevivente

Custo: 2
Restrições: R1 ou mais
Vantagens: recebe Energia Extra II e Pontos de Vida Extras gratuitamente; pode comprar Regeneração por 2 pontos
Desvantagens: nenhuma
Pontos de Vida: Rx6
Pontos de Magia: Rx1

O dublê profissional. Bem constituídos fisicamente, este tipo de herói é o mestre na arte da sobrevivência, são especializados em correr riscos. Quando feridos, conseguem suportar mais injúrias que uma pessoa comum, e mesmo assim, conseguem recuperar-se mais depressa. Escapar com vida muitas vezes é a maior das vitórias, e isso é algo que o Sobrevivente faz melhor.

Valores altos em Resistência favorecem um Sobrevivente, pois aumentam seus Pontos de Vida e suas chances de amenizar os efeitos de toxinas.

VOCÊ PODE SER UM

HERÓI

O SUPER MANUAL DO AVENTUREIRO contém arquétipos básicos de heróis que você pode usar em seus jogos de RPG, no mundo de TORMENTA ou em qualquer outro cenário Medieval ou Moderno.
Um suplemento indispensável para o Super Manual 3D&T.

*** Totalmente compatível com as regras do novo Super Manual 3D&T.**

*** Inclui 18 kits, entre Medievais e Modernos: Artista Marcial, Bardo, Feiticeiro, Guerreiro Comum, Ladrão, Mago Comum, Paladino dos Deuses, Atirador, Lutador, Místico, Perito, Psiquico e outros.**

TORMENTA